



04/07/2023

Gara Clandestina Chicago



Gara Clandestina Chicago

Formula Dla LIUT

Gara Clandestine — 04/07/2023

Penultimo appuntamento delle gare clandestine organizzate dalla Federazione Formula Dla LIUT.

Gara valevole per il Campionato Formula Dla LIUT 2022/23, riservata ai soci LIUT.

Nel 2015, su questo circuito, si è corsa la prima gara Fast&Furious con vincitore Stanley Washington (Andrea C.)

Iscrizioni

Ci si può iscrivere all'evento comunicandolo al Segretario della Federazione Formula Dla LIUT, il sig. Grasso Ivan, raggiungibile su Facebook o Discord, oppure direttamente la sera stessa, prima della gara, presentandosi puntuali.

La gara si svolgerà come segue:










- La griglia di partenza sarà determinata in modo casuale. Ogni pilota tirerà un D20, chi ottiene il risultato più partirà in poleposition, il secondo risultato più alto partirà in seconda posizione e così via; eventuali parità di risultato dovranno essere spareggiati. Per ogni **Punto Box (PX)** assegnato, il pilota otterrà un +3 al tiro del D20 e vincerà automaticamente eventuali spareggi.
- Partenza alle 21:20—I giocatori ritardatari devono comunicare il loro ritardo al segretario della FFDL, partiranno dal fondo dello schieramento e verranno guidate, per i primi turni, dagli altri giocatori al meglio delle loro possibilità. Se il ritardo dovesse prolungarsi le auto dovranno ritirarsi; se il pilota non avesse comunicato il suo ritardo, il Pilota ritardatario potrà prendere il via partendo in 1° marcia, senza effettuare la **prova partenza**, dalla casella di uscita dei Box, ma solo dopo che tutte le Vetture in pista l'abbiano già oltrepassata di almeno una casella.
- In caso vi siano 6 o meno partecipanti ci sarà **Partenza lanciata**, altrimenti **Partenza da Fermo**,
- In caso vi siano 6 o meno partecipanti, la gara si svolgerà su due giri, altrimenti la gara avrà durata di un solo giro.
- I pneumatici saranno solo di due tipi e con le seguenti caratteristiche:

	Asciutto			Bagnato		
	Bonus	Overshoo-	Slittamento	Bonus	Overshoo-	Slittamento
Radiali	-	X1	-	-	X1	+1
Da corsa	+1 primo giro	X2	-	-	X2	+1

Regole in uso per la gara clandestina

SET UP

Ogni pilota ha **22** Punti Struttura/Assetto iniziali da distribuire sulle varie componenti:

Tipo	Componente	Descrizione generica	simbolo	PA min	PA max
Tipiche	Punti Gomma (PG)	Usura delle gomme		1	10
	Punti Freno (PF)	Utilizzo e consumo dei Freni		1	6
	Punti Carrozzeria (PC)	Robustezza del Telaio		1	6
	Punti Sospensioni (PS)	Tenuta di strada		1	6
	Punti Motore (PM)	Resistenza del Motore		1	6
	Punti Trasmissione (PT)	Utilizzo e usura della Trasmissione		1	6
Avanzate	Punti Box (PX)	Meccanici e box		0	2
	Punti Pilota (PP)	Stato di forma del pilota		0	2
	Punti Boost (PB)	Pressione del Turbocompressore		0	2

Rispetto al REGOLAMENTO DEFINITIVO DI FORMULA DLA LIUT le seguenti regole NON saranno utilizzate:

- Muretti di cemento
- DRS e Scia sugli ovali
- Bandiere gialle
- Guida notturna
- Carico Aereodinamico
- ERS
- Push to Pass
- Benzina+
- Trucchi Sporchi

Chicago

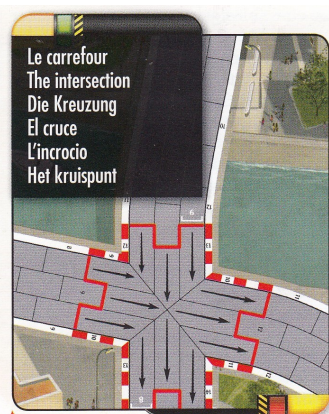
Gara urbana sulle strade della metropoli statunitense

L'INCROCIO

Si tratta di una zona pericolosa dove non è obbligatorio eseguire una sosta. Tuttavia gli spostamenti devono rispettare la direzione indicata dalle frecce.

Se un pilota attraversa l'incrocio senza fermarsi, mentre uno o più altre auto vi si trovano già (a prescindere dalla loro posizione o direzione), tutte queste auto devono effettuare un **Tiro Collisione** (Valore di Difficoltà pari a 1).

Se un pilota termina il proprio movimento nell'incrocio, mentre uno o più altre auto vi si trovano già (a prescindere dalla loro posizione o direzione), tutte queste auto devono effettuare un **Tiro Collisione Speciale**. In questo caso il Valore di Difficoltà è determinato dalle rispettive marce (esempio: un'auto in quarta marcia ha un Valore di Difficoltà pari a 4).



I "SENTIERI" DI EAST PARK

I sentieri di East Park formano un incrocio di vie strette tra le caselle evidenziate n. 5 e n. 18 della pista.

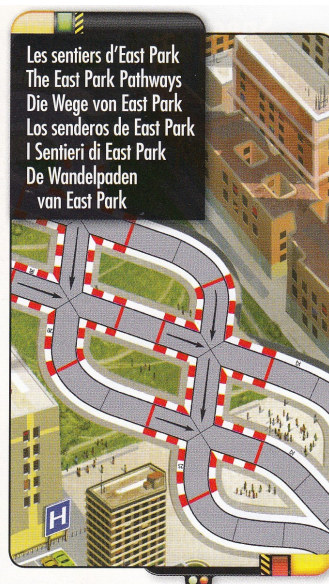
Gli incroci sono indicati dai limiti rossi e bianchi. Non è obbligatorio eseguirvi una sosta, ma le frecce indicano le direzioni da seguire.

Se una macchina attraversa la zona dei sentieri senza eseguire almeno una sosta al suo interno, deve tirare un D20: con un risultato compreso

tra 1 e 5, la macchina perde un Punto Sospensioni (PS).

Se un'auto termina il proprio movimento all'interno di un incrocio dietro a un'auto o a fianco di un'altra all'intersezione di un incrocio, le macchine devono eseguire un test Tiro Collisione (Valore di Difficoltà pari a 3).

Quando più auto si trovano in un incrocio, la prece-



denza spetta alle auto che arrivano da sinistra. Ciò dà loro il diritto di spostarsi prima delle altre nel turno di gioco successivo.

IL SALTO DELLA MORTE

Il ponte è in costruzione e gli mancano 2 caselle per ciascuna delle 4 corsie.

Le auto che terminano il loro movimento su una delle 2 caselle mancanti cadono sulla chiatta che passa in quel momento sul fiume, proprio al di sotto del ponte. L'auto viene sollevata dalla gru e calata sulla posizione n. 1 della griglia di partenza secondaria (o nella posizione successiva nel caso in cui quella casella fosse già occupata). Potrà ripartire con la 1° marcia nel turno seguente, cioè dopo che l'ultima auto in corsa avrà superato il salto della morte.

I piloti non possono usare i Punti Freno (PF) nei pressi del salto della morte per non cadere sulla chiatta o i Punti Boost (PB) o Punti Pilota (PP) per superare il salto della morte.

